

NII-5.2 VILLE DE JÉRUSALEM (MAQUETTE)

Il existe de nombreuses façons de construire la ville de Jérusalem.

Utilisez les ressources et les fournitures qui vous sont le plus facilement disponibles.

Ces instructions fournissent des suggestions de construction utiles et indiquent ce qui est essentiel pour la préparation de votre matériel. Consultez également les pages du manuel du matériel en ligne du niveau II.

Déterminer la taille de votre ville de Jérusalem

Chacune des cartes (*cf.* photos) mesure environ 60 x 90 cm. Considérer l'espace de votre atrium. Est-il possible d'avoir une ville de Jérusalem aussi grande que celle que Sofia et Gianna ont réalisée ? Doit-elle être proportionnellement plus petite ?

Réaliser un plan

Télécharger le plan de la ville de Jérusalem et l'agrandir pour déterminer quelle est la taille la plus appropriée pour votre espace. Faire deux copies de la taille finale. Une comme modèle de base et une autre à découper pour les patrons.

Trouver une table

Cette table supportera les cartes muettes (plates) et en relief lorsqu'elles seront placées côte à côte. Ce matériel a besoin d'un espace permanent et dédié dans l'atrium. La ville de Jérusalem est lourde, il faut donc s'assurer que la base est très solide.

Assembler les outils et fournitures

Utiliser le plan pour mesurer les quantités de bois nécessaires pour les murs, le bâtiment et les bases. Utiliser le gabarit pour mesurer la longueur totale des pièces du mur et la taille des bases.

- ✦ Bandes de bois d'épaisseur 2cm, 2,5cm et 3,5cm (murs).
- ✦ Contreplaqué - 0,5 cm d'épaisseur pour les deux bases.
- ✦ Assortiment de petits blocs de bois ou de chutes de bois pour les bâtiments et pour embellir les murs.
- ✦ Pâte à modeler ou équivalent
- ✦ Colle à bois
- ✦ Scie (circulaire ou à chantourner)
- ✦ Ciseaux à bois pour faire les créneaux
- ✦ Mètre et règle
- ✦ Pincés
- ✦ Râpe à bois/lime



CBB
FRANCE

- ✦ Ruban adhésif de peintre (détachable) pour maintenir les pièces pendant que la colle sèche.
- ✦ Assortiment de pièces plates en polystyrène de diverses épaisseur pour la construction de la 3D.
- ✦ Cellophane (pour emballer les pièces mobiles)
- ✦ Mastique et pâte à bois
- ✦ Bande de plâtre et plâtre ou papier mâché et colle.
- ✦ Ponceuse et/ou papier de verre
- ✦ Petite bougie et son bougeoir
- ✦ Petite pierre plate et ronde
- ✦ Petit crucifix
- ✦ Arbres pour le jardin des Oliviers
- ✦ Assortiment de peintures acryliques (gris pour les bâtiments, marron pour les murs, blanc pour les maisons...)
- ✦ Feutre noir pour les portes et fenêtres
- ✦ Vernis

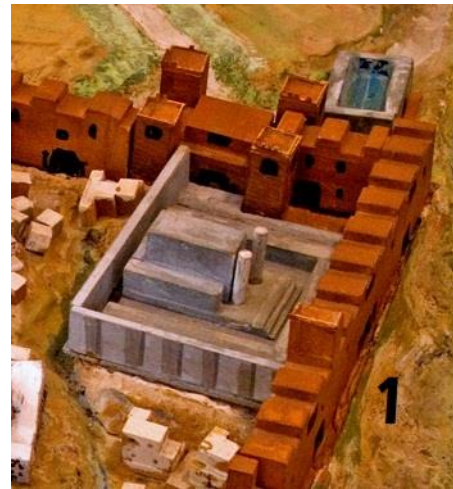
CONSTRUCTION DES MURS

Ces images montrent les différentes sections des murs de Jérusalem. Les plans ci-après fournissent un diagramme de chaque section. Comparer le plan à ces images pour voir comment les murs sont assemblés.

Ces images montrent également les différentes pièces mobiles de Jérusalem ainsi que comment les murs, les bâtiments et le paysage peuvent être peints. Les petites maisons représentées sont collées et font partie intégrante de la maquette de Jérusalem. Les escaliers reliant la ville haute à la ville basse sont gravés dans la maquette et ne sont pas non plus mobiles.

Section de mur 1 : Le Temple, la tour Antonia, la piscine de Bethesda.

Cette section est la partie la plus haute du relief. Le Temple se trouve sur le Mont du Temple (la zone située au sommet de la partie la plus élevée de la ville de Jérusalem). Lorsque l'on construit les fondations de la carte en relief, cela ressemble à un plateau et est plus élevé que toute autre partie de la carte.



Section de mur 2 : La piscine de Siloé (mobile). Cette section montre la ville basse et certaines de ses maisons qui sont fixées en permanence sur la maquette. Les portes et les fenêtres des murs sont peintes. Elles ne sont pas réellement découpées.

Section de mur 3 : Le Cénacle (à l'extrême gauche de l'image). La ville basse se trouve sur la droite. Les escaliers sont taillés dans la zone brune à gauche de l'eau.





Section de mur 4 : Le Cénacle (coin inférieur gauche), la maison de Caïphe (à côté du Cénacle), le palais d'Hérode (seulement une partie). De petites maisons et des bâtiments sont fixés en permanence à la base. Certaines parties de cette section du mur sont embellies par l'ajout de morceaux de blocs et de bois.

Remarque : le palais d'Hérode est correctement placé. Le père d'Hérode, Hérode le Grand, vivait dans le plus grand palais qui est montré comme ayant été construit le long du mur extérieur de la ville.

Sections de mur 5 et 6 : On y voit des parties du Temple, du mont du Temple et de la tour Antonia. Cette zone fait également partie de la ville haute. Le Calvaire et le tombeau se trouvent dans le coin supérieur gauche et à l'extérieur des murs de la ville.



Élévation de la ville de Jérusalem : Vue du Mont des Oliviers en direction du Temple (coin droit) et de la porte dorée (sur le Mur en face du Temple).

Diagramme de chaque section de mur.

Il y a 11 éléments pour les murs de l'enceinte de Jérusalem. Voici un plan et des photos pour la construction de chaque élément.

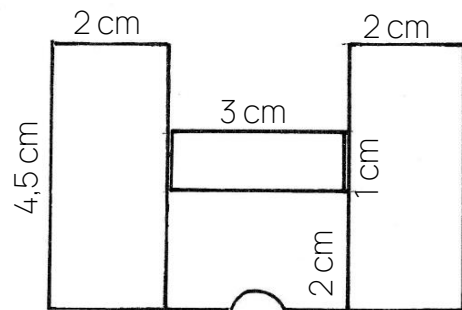
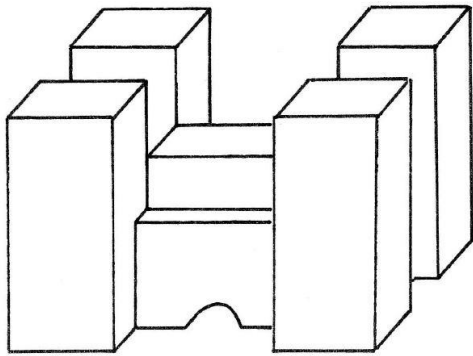
Utiliser de la colle à bois et du scotch de peintre pour coller les éléments ensemble.

Comblers les trous si besoin avec de la pâte à bois et poncer. Peindre et vernir.

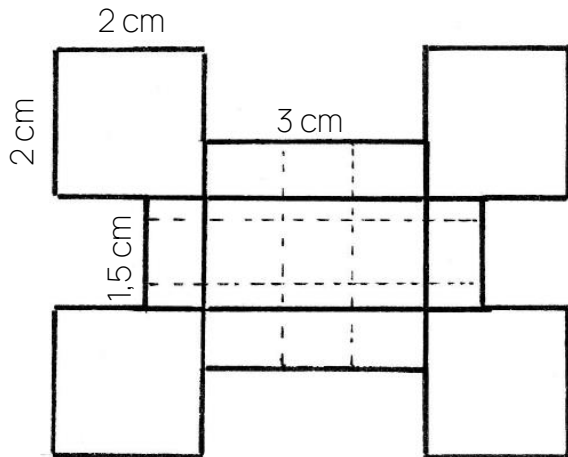
Placer les différentes sections du mur sur la base plate et tracer le contour des murs.

1/ Tour Antonia

La tour Antonia comporte 4 tours de 4,5cm de haut emboîtées dans les coins d'un bâtiment de 2cm de hauteur avec au centre un rectangle surélevé de 1cm. En-dessous du bâtiment, 2 passage formant une croix (simplement limés, 2-3 mm de hauteur).



Vue de devant

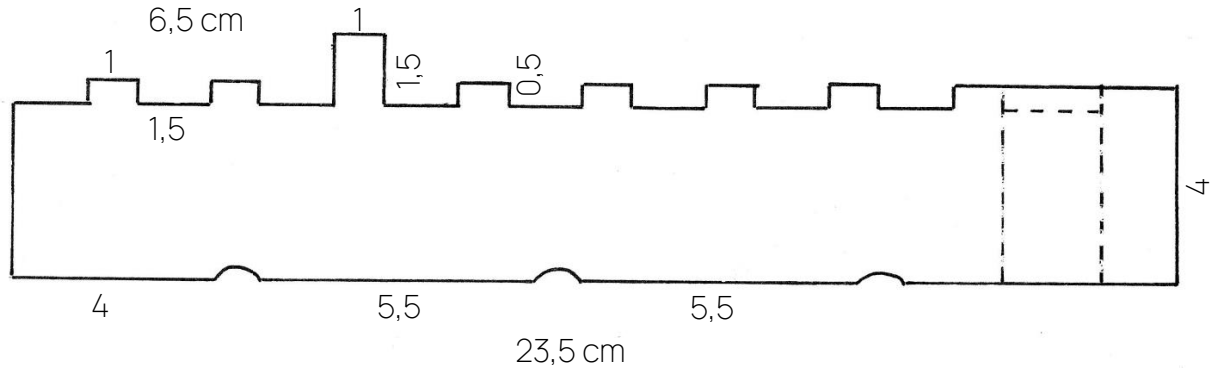


Vue de dessus

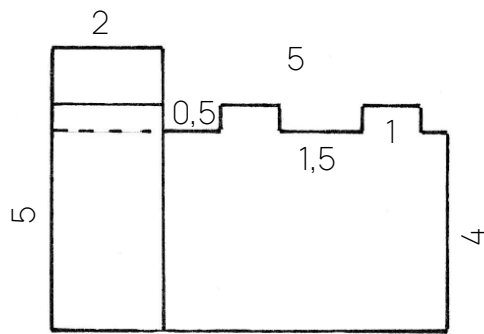


2/ Mur Nord-Est

Il existe 3 passages sous le mur indiqués sur le plan par des pointillés. Il suffit de limer sur 2-3 mm.



Côté Est - vue de l'extérieur



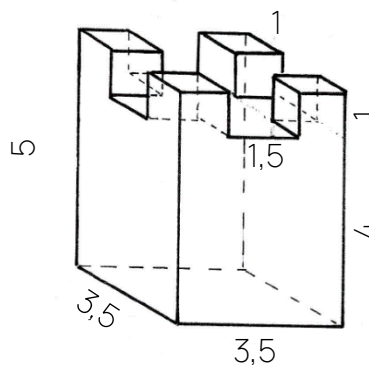
Côté Nord - vue de l'extérieur



Vue du dessus

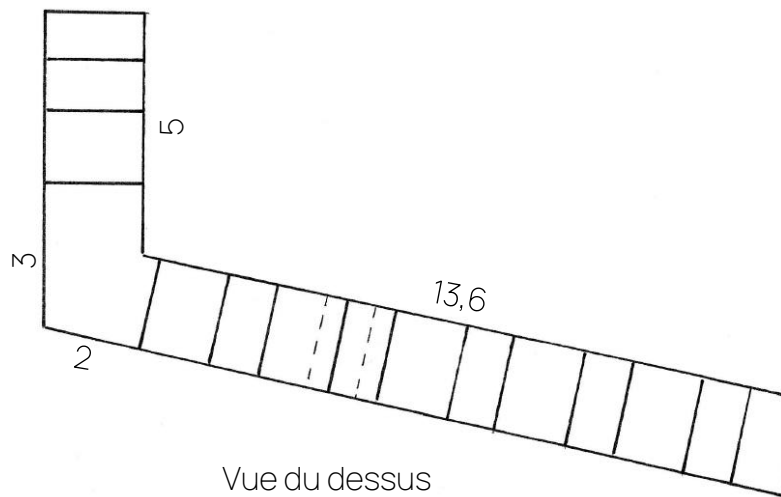
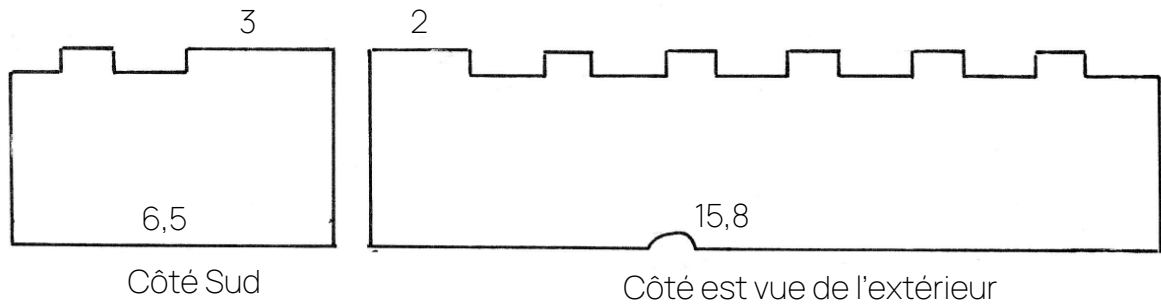
3/ Tours

Cet élément est à faire en double.



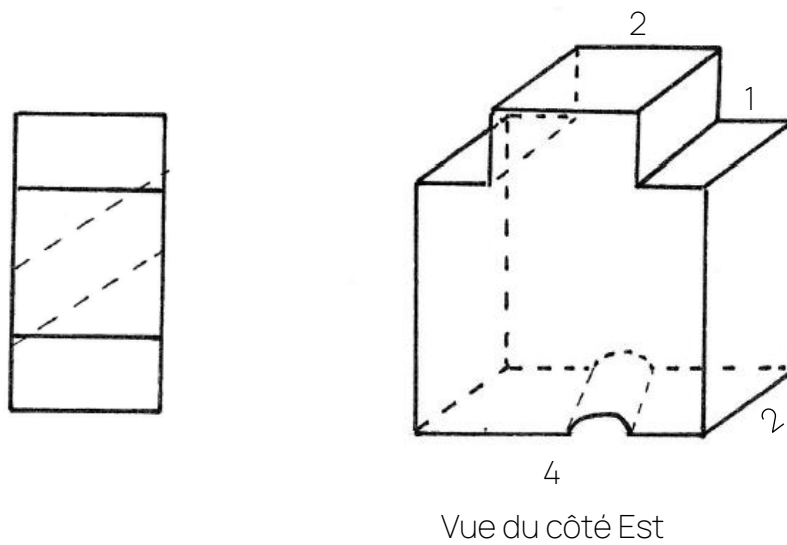
4/ Mur Sud-Est

Un passage sous le mur Est correspondant à la route vers la piscine de Siloé.

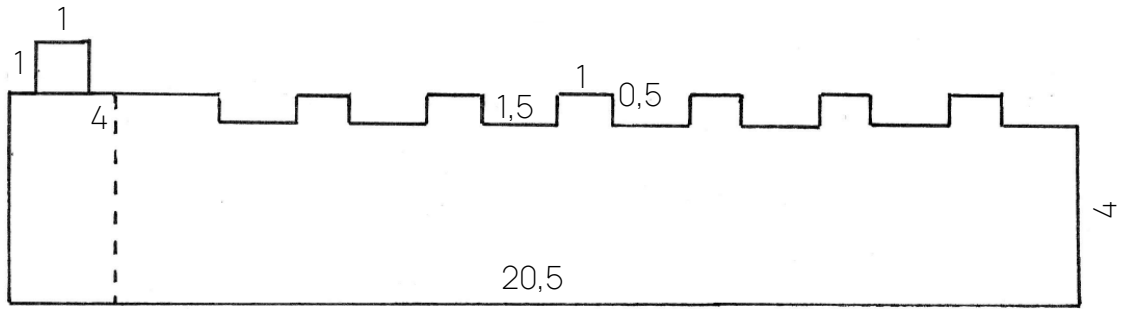


5/ Porte Sud

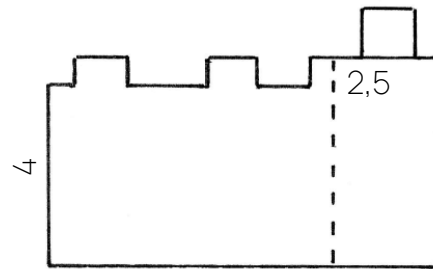
Un passage en biais sous la porte



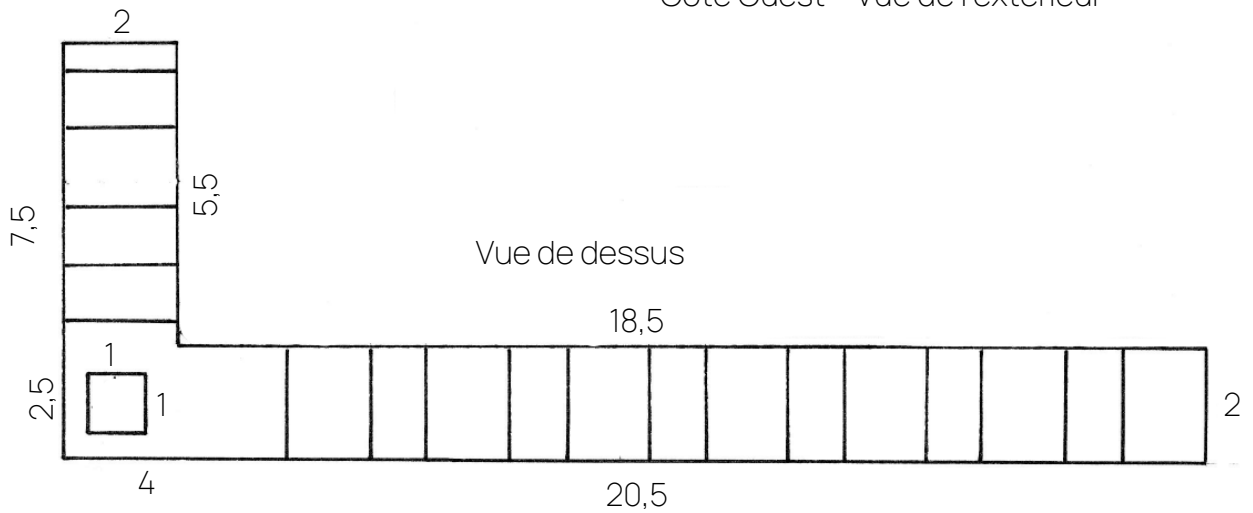
6/ Mur Sud-Ouest



Côté Sud – Vue de l'extérieur

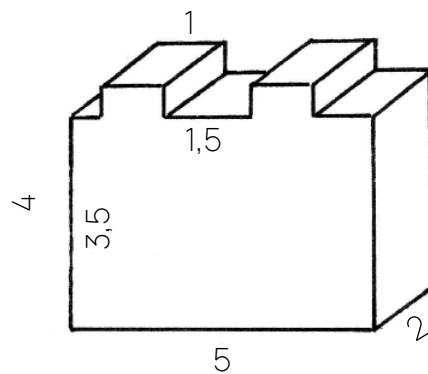


Côté Ouest – Vue de l'extérieur



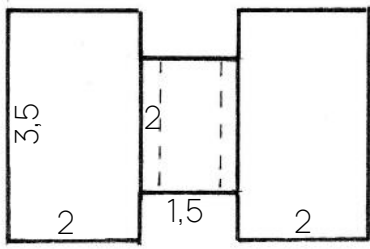
Vue de dessus

7/ Mur Ouest

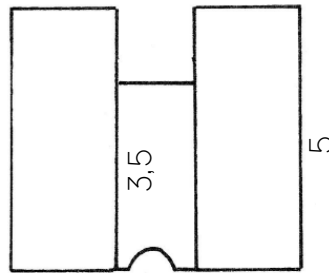




8/ Porte Ouest



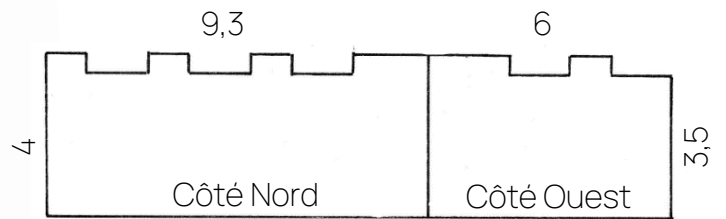
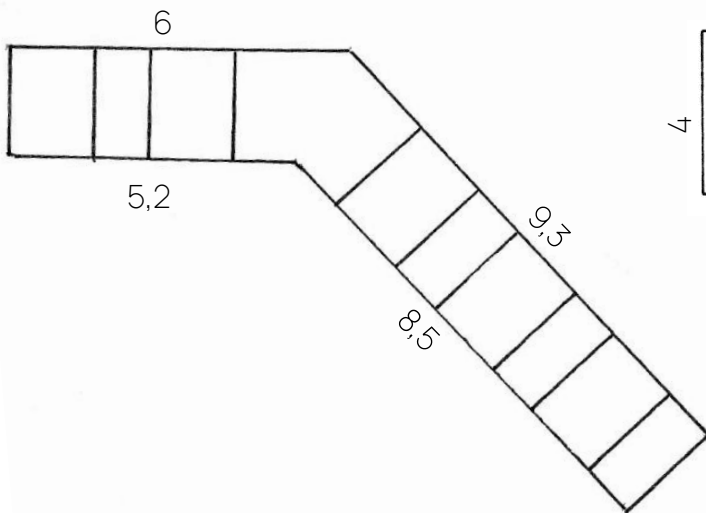
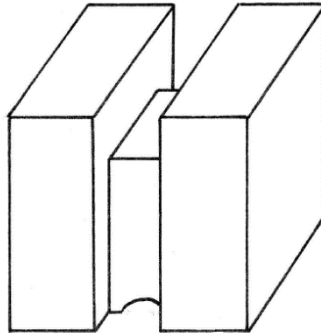
Vue de dessus



Vue de l'extérieur



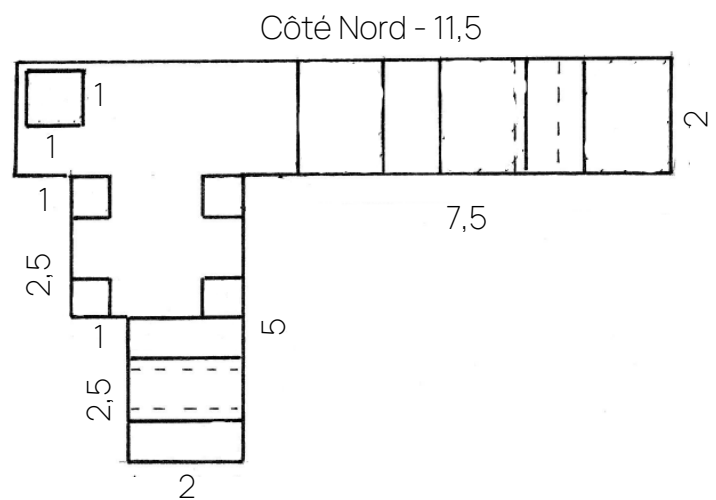
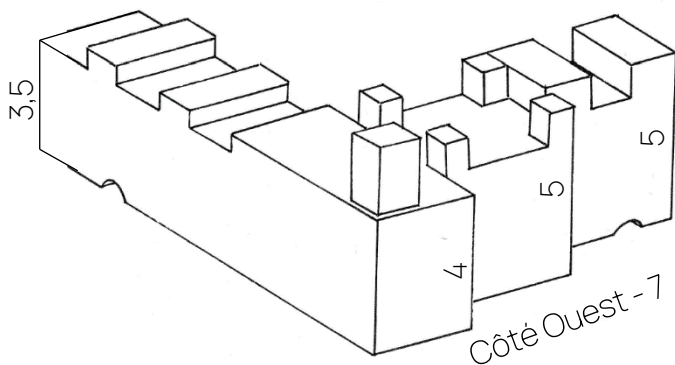
Un passage sous la porte.



Vue de l'extérieur (angle à plat)

10/ Mur Nord

Deux passages sous le mur.



CONSTRUCTION DES ELEMENTS MOBILES

Les bâtiments mobiles sont peints en gris. L' « empreinte » des bâtiments est dessinée sur le plan et une place plane est laissée sur la maquette.

Il y a 6 bâtiments.

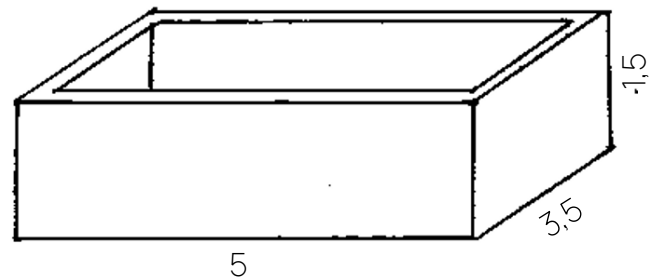
Construire chaque bâtiment avec des blocs de bois, des chutes de bois et de la colle.

On peut aussi utiliser de la pâte à modeler pour former les bâtiments mobiles.

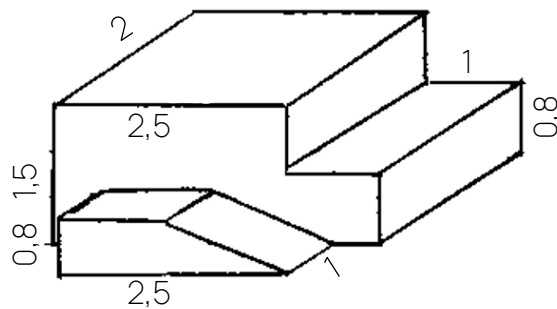
Tracer le contour de l'empreinte de chaque bâtiment sur le plan plat.

1/ Piscine de Siloé et de Bethesda

Ce sont des bassins creux au milieu.

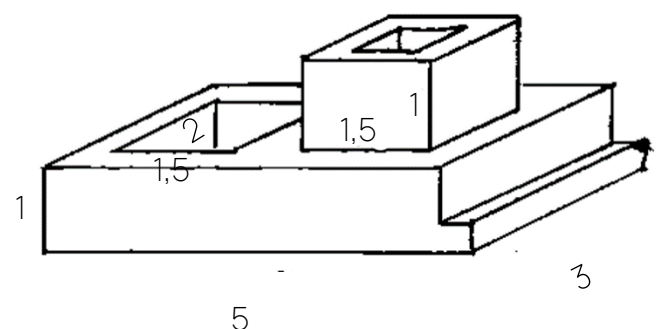


2/ Cénacle



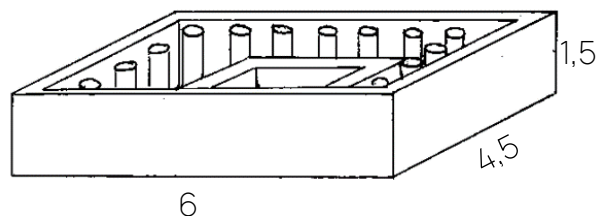
3/ Maison de Caïphe

Une cour dans le bâtiment bas (en creux) et une dans la partie haute.



4/ Palais d'Hérode

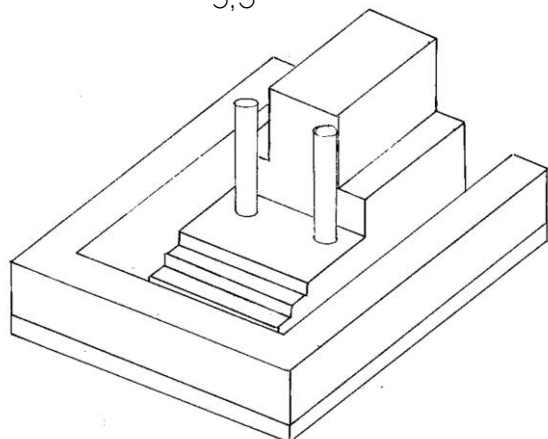
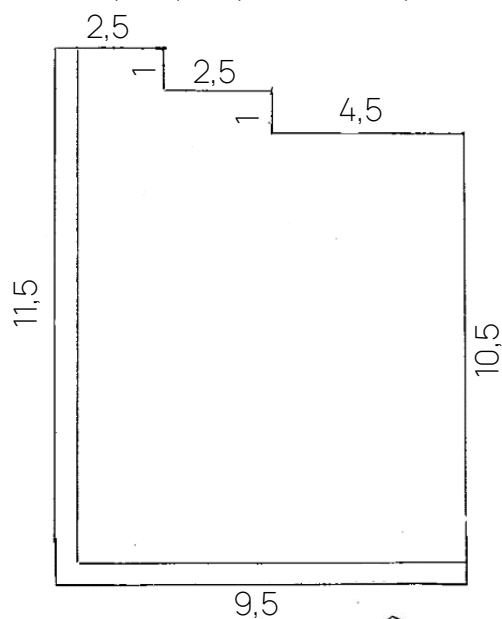
Un mur d'enceinte avec au centre un bâtiment plus bas que le mur avec une cour centrale. Dans l'espace entre le mur et le bâtiment, une colonnade. Le tout posé sur une base.



5/ Temple

Le Temple est constitué d'un socle qui vient se placer dans l'angle NE de la muraille et du Temple lui-même qui se place sur le socle.

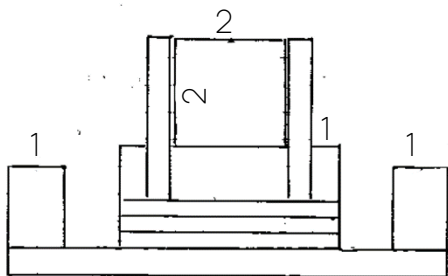
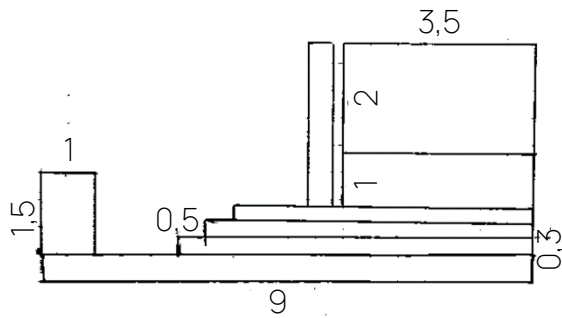
Un mur de 2,5cm de haut et environ 0,5cm d'épaisseur longe le socle sur 2 côtés, le fond n'a que quelques mm d'épaisseur



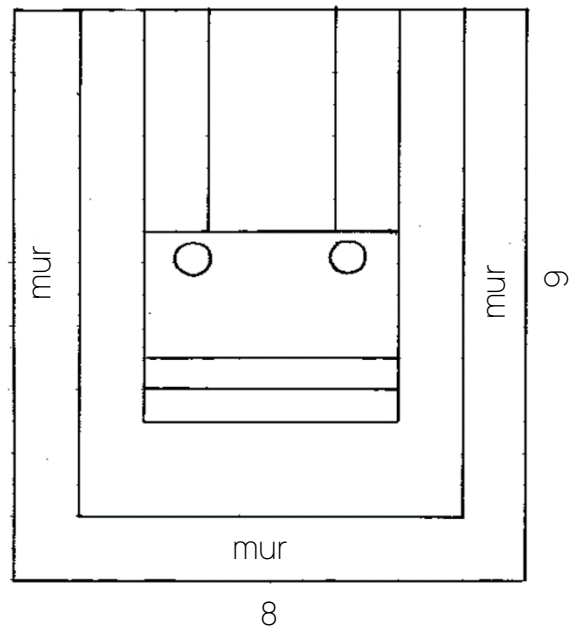
Le Temple est constitué d'un socle entouré d'un mur sur 3 côtés et un bâtiment central. Il vient se placer sur le socle, les marches du côté du Sud (attention erreur sur certaines photos).

Vue de côté sans le mur.

3 marches de 0,3 de haut.



Vue de devant sans le mur.



CONSTRUCTION DE LA TOPOGRAPHIE



PRÉPARER LES MURS ET LES PIÈCES

S'assurer que toute la colle a bien séché. Poncer et combler les endroits des murs et des pièces mobiles qui ont besoin d'être réparés et retirer le ruban adhésif.

Emballer chaque section de mur et chaque pièce mobile séparément, dans du cellophane.

CONSTRUIRE LA TOPOGRAPHIE DE LA VILLE

Vous pouvez trouver sur internet des cartes topographiques avec les niveaux. Agrandissez-la à la taille de votre maquette. Supprimer quelques niveaux pour simplifier. Couper alors les bandes de papier et les utiliser comme patrons sur du polystyrène ou du carton épais.

Coller chacun des niveaux les uns sur les autres. Laisser la colle sécher complètement.

REVÊTEMENT DE LA TOPOGRAPHIE DE LA VILLE

Vous pouvez utiliser du papier mâché et de la colle ou bien des bandes de plâtre et du plâtre pour revêtir les collines et les vallées de la ville de Jérusalem. Il est important d'utiliser un produit très durable et à séchage rapide.

Mélanger la "boue" en suivant les instructions. Enduire généreusement la maquette puis sculptez les voies d'eau et les sentiers. Creuser des niches pour former des marches entre la ville basse et la ville haute. Appuyer sur la boue avec le bout plat d'un tournevis ou d'un petit ciseau. Il se peut que vous deviez appuyer à nouveau lorsque la boue sèche et se raffermie. Pendant que la "boue" est humide, pressez les murs et les pièces mobiles enveloppés de cellophane et enfoncez-les dans la "boue" suffisamment pour faire une impression. Laissez les pièces en place pendant que la "boue" prend et sèche.

Voir les images ci-dessous montrant à quoi ressembleront les empreintes après avoir séchées et été peintes. Elles aident l'enfant à placer les murs et les pièces.



Une fois que la boue a séché, retirez les pièces mobiles, enlevez le cellophane. Vérifier les zones qui ont besoin d'être lissées et/ou remplies. Peindre avec des peintures acryliques. Voir les photos pour modèle. Veillez à enlever la poussière avant de peindre. Une couche de finition de vernis prolongera la vie de la vie de la maquette.

